

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
ARENA BERMAIN FUNWORLD-LEISURE  
MAL ARTHA GADING JAKARTA**



**KARYA DESAIN**

Oleh:

**SYAHRUL KIRAM**  
9911032023

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR  
ARENA BERMAIN FUNWORLD-LEISURE  
MAL ARTHA GADING JAKARTA**



**KARYA DESAIN**

Oleh:

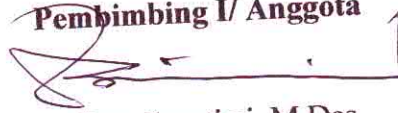
**SYAHRUL KIRAM**  
9911032023

Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior  
kepada Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2007

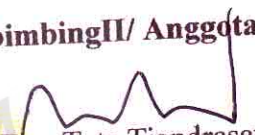
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR ARENA BERMAIN FUN WORLD-LEISURE, JAKARTA**, diajukan oleh: Syahrul Kiram, NIM. 991.1032.023. Telah dipertahankan di depan Tim penguji Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, pada tanggal 28 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


**Pembimbing I/ Anggota**

  
Dra. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 131 771 566

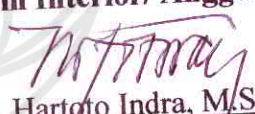
**Pembimbing II/ Anggota**

  
Drs. Tata Tjandrasat  
NIP. 131567128


**Cognate/ Anggota**

  
Yulyta Kodrat, ST, MT.  
NIP. 131 255 311

**Ketua Program Studi  
Desain Interior/ Anggota**

  
Drs. Hartoto Indra, M.Sn.  
NIP. 131 908 825

**Ketua Jurusan Desain / Anggota**

  
Drs. A. Hendro Purwoko  
NIP. 131 284 654





## KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah dengan rasa syukur ke hadirat Allah SWT. Yang dengan rahmat dan inayahNya, Tugas Akhir Karya Desain dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Interior Arena Bermain Fun World-Leisure di Mal Artha Gading, Jakarta” ini telah selesai.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Penulisan dan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini saya menyampaikan penghargaan yang tinggi dan terima kasih yang tulus kepada;

1. Dra. Suastiwi, M.Des., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Tata Tjandrasat., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali
3. Yulyta Kodrat, ST. MT., selaku Dosen Penguji / *Cognate*.
4. Drs. Hartoto Indra, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
5. Drs, A. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain FSR.
6. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
7. Fun World-Leisure. Ltd, Jakarta.
8. Mas Eko (PT Antar Kawan).
9. Almarhum Umar Abdullah dan Ibunda, yang telah memberikan kehormatan, akhlaq, tujuan, nurani, dan syurga bagiku, terimakasihku yang tulus atas kemuliaanmu, tempat tertinggi disisiNya kupanjatkan do'a untuk keduauku.
10. Kakakku ( K'Yah, K'Fauziah, K'Yana, K'Neung, K'Ida ) dan Abangku B'Zoel yang tlah banyak memberikan motivasi & Support hingga sekarang ini, B'Nas, B'Fad s, Adikku Wandy terima kasih atas semuanya, segalanya, seluruhnya, kehormatan bagi kalian.
11. Kel. Besar B'Ismail serta Keponakanku( Rifa & Yuyun Smoga kalian tenang disisiNya dan cuma do'a yang bisa Yahcek berikan, Hafid, Rina, Liza & Haris )
12. Kel. Besar Cuma Siti Rahmah di Bintaro, atas tempat bernaung selama di Jakarta.
13. Jumiyaniti., thank's ☺, mwaah...
14. Kel. Besar Bpk Ajum
15. Tim suksesi TA; Rani, Dian, Dicky, Kiky, Sigit, Wendy. Billy “Virgin till die”, Chaca, Cipto “Presiden Hormat”, Dadio “Doyok”, Ian “Stabil”, Reno, Soleh “Sockgleh”, Anam&Nilo, Kost Kurnia terima kasih atas bantuannya.
16. Anang, Hudia, Ian, Cipto ( Real DaLiJo ), rekan TA Agkt. 00, rekan TA Agkt. 01, rekan TA Agkt. 02.

17. Teman angkatan '99, angkatan lain dan keluarga besar Desain Interior.
18. Dan semuanya yang lupa atau tidak sempat tertulis, trimakasih untuk dukungannya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kita semua, dan semoga persembahan ini dapat memberikan hikmah bagi kita semua, amin.

Yogyakarta, 28 Juni 2007  
Penulis

Syahrul Kiram  
991 1032 023



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR. ....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR. ....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAKSI.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. JUDUL .....	1
B. LATAR BELAKANG.....	1
C. ALASAN PEMILIHAN PROYEK.....	2
D. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	3
1. Tujuan Perancangan .....	3
2. Sasaran Perancangan.....	3
3. Fokus Perancangan .....	3
4. Cakupan Tugas.....	3
E. POLA PIKIR PERANCANGAN .....	5
<b>BAB II. LANDASAN PERANCANGAN .....</b>	<b>6</b>
A. DATA LAPANGAN.....	6
1. Data Fisik .....	6
2. Data Non Fisik .....	9
B. PROGRAM PERANCANGAN .....	26
1. Data Literatur .....	26
a). Tinjauan Arena Bermain.....	26
1). Definisi .....	26
2). Klasifikasi .....	27
3). Aspek Edukatif .....	27



4). Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak .....	28
5). Fasilitas Bermain .....	28
b). Citra Ruang .....	29
1). Gaya Perancangan .....	29
2). Tema Perancangan.....	29
c). Aktivitas, Zoning dan Sirkulasi .....	30
1). Aktivitas.....	30
2). Zona .....	30
3). Tata Letak Sirkulasi.....	30
4). Ruang.....	32
d). Unsur Pembentuk Ruang .....	32
1). Lantai .....	32
2). Dinding .....	32
3). Plafon.....	32
d). Tata Kondisional.....	33
1). Pencahayaan .....	33
2). Penghawaan .....	36
3). Akustik.....	36
f). Perabot.....	37
g). Bahan dan Warna.....	37
h). Standarisasi.....	38
<b>BAB III. PERMASALAHAN.....</b>	<b>43</b>
A. PERMASALAHAN DESAIN .....	43
<b>BAB IV. KONSEP DESAIN.....</b>	<b>44</b>
A. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN .....	44
1. CITRA RUANG (TEMA DESAIN).....	44
a). Penerapan Tema.....	44
b). Penerapan Gaya .....	45
c). Penerapan Bentuk .....	45
d). Penerapan Warna .....	46
e). Penerapan Visual .....	46

2. SIRKULASI DAN TATA LETAK .....	46
a). Kebutuhan Ruang.....	46
b). Lantai .....	47
c). Dinding .....	47
d). Langit-langit/Plafon.....	47
3. TATA KONDISIONAL .....	47
a). Pencahayaan.....	47
b). Penghawaan .....	50
c). Akustik.....	50
4. PERABOT .....	50
a). Kebutuhan Perabot.....	50
b). Desain Khusus .....	52
B. KONSEP PERANCANGAN FISIK .....	53
1. ZONING DAN TATA LETAK.....	53
a). Pembagian Zona dan Sirkulasi.....	53
b). Tata Letak .....	54
2. UNSUR PEMBENTUK RUANG .....	55
a). Lantai .....	55
b). Dinding .....	55
c). Plafond .....	56
3. PERABOT .....	58
a). Alternatif Perabot.....	59
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63
<b>LAMPIRAN</b> .....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Spesifikasi Permainan .....	14
2.2. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengguna .....	23
2.3. Aktifitas dan Fasilitas Dalam Ruang.....	25
2.4. Sumber Cahaya .....	35
2.5. Kekuatan Cahaya .....	35
4.1. Kebutuhan Ruang.....	46
4.2. Sumber Cahaya .....	49
4.3. Kekuatan Cahaya .....	49
4.4. Kebutuhan Perabot Area Toyskid .....	50
4.5. Kebutuhan Perabot Area Cafeteria dan Baca.....	51
4.6. Kebutuhan Perabot Area Games .....	51
4.7. Kebutuhan Perabot Area Office dan Chasier .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Pola Pikir Perancangan .....	5
2.1. Denah Lokasi .....	7
2.2. Exterior Bangunan .....	7
2.3. Denah Mal.....	8
2.4. Denah Fisik .....	8
2.5. Struktur Organisasi.....	10
2.6. Katalog Permainan.....	15
2.7. Katalog Permainan.....	16
2.8. Katalog Permainan.....	17
2.9. Katalog Permainan.....	18

3.0. Katalog Permainan .....	19
3.1. Katalog Permainan .....	20
3.2. Katalog Permainan .....	21
3.3. Katalog Permainan .....	22
3.4. Gambar Tema Binatang .....	29
3.5. Standarisasi Ukuran pada <i>Eating and Drinking Space</i> .....	38
3.6. Standarisasi Ukuran <i>Tubuh Anak-anak</i> .....	38
3.7. Standarisasi Ukuran dan Dimensi pada <i>Ruang bagi Anak-anak</i> .....	39
3.8. Standarisasi Ukuran pada <i>Pantry</i> .....	40
3.9. Standarisasi Ukuran pada <i>Minimum Clearance for 2 Behind Extend Chair</i> .....	40
3.10. Standarisasi Ukuran dan Jarak pada <i>Ruang Makan</i> .....	41
3.11. Standarisasi Ukuran pada <i>Basic Workstation with Circulation Behind</i> .....	41
3.12. Standarisasi Ukuran dan Jarak pada <i>Receptionist Desk</i> .....	42
3.13. Standarisasi Ukuran dan Jarak pada <i>Stairs/Existing</i> .....	42
4.1. Skematik Warna .....	46
4.2. Gambar Mural .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Anggaran Biaya
2. Lembar Asistensi
3. Transkrip Nilai
4. Poster Pameran
5. Katalog Pameran
6. Foto Stand Pameran
7. Perspektif Ruang
8. Perspektif Perabot
9. Foto Skema Bahan
10. Foto Maket
11. Gambar Kerja

## ABSTRAKSI

Pada prinsipnya manusia butuh akan hiburan, suatu bentuk kegiatan yang dapat membuatnya merasa senang, bisa melepaskan kepenatan setelah sekian lama berlutut dengan aktivitasnya sehari-hari, maupun dari permasalahan yang sering muncul didalam kehidupan sehari-hari. Waktu yang terbatas, intensitas untuk berkomunikasi maupun berinteraksi antar keluarga relative kecil, ditunjang pula dengan kesibukan yang berbeda-beda, menimbulkan kesulitan untuk melakukan aktivitas hiburan keluarga secara bersamaan. Banyaknya arena bermain yang bermunculan dikota-kota besar dengan menawarkan konsep sebagai pusat hiburan keluarga menyebabkan munculnya persaingan diantara para pengelola arena bermain untuk menyajikan fasilitas-fasilitas bermain yang baru dan canggih, dengan suasana dan penataan ruang yang berbeda dan semarak, serta fasilitas –fasilitas pendukung lainnya yang tak kalah menarik pula.

Arena bermain Fun World-Leisure yang terletak dilantai 3 Mal Artha Gading, yang mempunyai keluasan area  $1240\text{ m}^2$ , adalah perusahaan asal Inggris yang membuka cabang di Indonesia tepatnya di Jakarta, yang mempunyai misi selain sebagai tempat hiburan, FunWorld-Leisure juga memiliki misi *Pendidikan* ( edukatif ). Selain fasilitas bermain yang disajikan FunWorld-Leisure juga menyajikan tempat membaca, kantin serta kids toys. Pengelola Arena Bermain FunWorld-Leisure menawarkan konsep *Moderen*, dengan tema *Binatang* untuk menjawab persaingan serta tantangan yang terjadi demi terciptanya kepuasan dan kenyamanan bagi pengunjung. Style *Moderen* dipilih untuk merancang bentuk yang simple namun tetap memperhatikan detailnya, dan fungsi dari bentuk tersebut jelas adanya, dan *Transformasi* bentuk-bentuk *Binatang* yang diaplikasikan kedalam elemen pembentuk ruang dan perabot pada arena bermain Fun World-Leisure semakin tercipta interior yang menampilkan identitas Fun World-Leisure. yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung maupun pengelola.





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. JUDUL**

PERENCANAAN ARENA BERMAIN “FUNWORLD-LEISURE” MAL  
ARTHA GADING, JAKARTA.

### **B. LATAR BELAKANG**

Pada prinsipnya manusia butuh akan hiburan, suatu bentuk kegiatan yang dapat membuatnya merasa senang, bisa melepaskan kepenatan setelah sekian lama berlutut dengan aktivitasnya sehari-hari, maupun dari permasalahan yang sering muncul didalam kehidupan sehari-hari. Waktu yang terbatas, intensitas untuk berkomunikasi maupun berinteraksi antar keluarga relative kecil, ditunjang pula dengan kesibukan yang berbeda-beda, menimbulkan kesulitan untuk melakukan aktivitas hiburan keluarga secara bersamaan. Benturan dari kegiatan dan keinginan yang berbeda-beda pada waktu yang sama dari anggota keluarga tersebut sering menimbulkan kesulitan untuk melakukan aktivitas / hiburan keluarga secara bersamaan, sehingga muncul hasrat untuk mencari alternatif jenis hiburan bagi keluarga yang dapat dilakukan bersamaan antar keluarga. Arena bermain “Fun World-Leisure” Mal Artha Gading Jakarta, menyajikan fasilitas bermain sebagai alternative dari jenis hiburan yang dapat dinikmati dan digunakan oleh semua anggota keluarga.

Banyaknya arena bermain yang bermunculan dikota-kota besar, khususnya Jakarta dengan menawarkan konsep sebagai pusat hiburan keluarga menyebabkan munculnya persaingan diantara para pengelola arena bermain untuk menyajikan fasilitas-fasilitas bermain yang baru dan canggih, dengan suasana dan penataan ruang yang berbeda dan semarak, serta fasilitas –fasilitas pendukung lainnya yang tak kalah menarik pula.

Arena bermain Fun World-Leisure yang terletak dilantai 3 Mal Artha Gading, yang mempunyai keluasan area  $1240 m^2$ , adalah perusahaan asal Inggris yang membuka cabang di Indonesia tepatnya di Jakarta yang

mempunyai misi selain sebagai tempat hiburan, FunWorld-Leisure juga memiliki misi *Pendidikan* ( edukatif ). Selain fasilitas bermain yang disajikan FunWorld-Leisure juga menyajikan tempat membaca, kantin serta kids toys. Pengelola Arena Bermain FunWorld-Leisure mencoba menawarkan konsep *Moderen* dengan tema *Binatang*

Pengambilan konsep *moderen* dengan tema *Binatang* terbentuk dari misi yang ditekankan oleh arena bermain ini yang sedikit banyak ke edukatif dengan tidak meninggalkan segi bermainnya serta banyaknya jenis permainan yang terdapat di arena bermain sangat beragam dan bentuk serta warna pada perabot / alat-alat permainan yang ditampilkan juga sudah sangat beragam pula. Dan juga menurut dari pertimbangan para pengunjung pendatang menginginkan sesuatu yang *santai* serta juga mengikuti perkembangan yang terjadi didalam masyarakat Jakarta. Style *Moderen* dipilih untuk merancang bentuk yang simple namun tetap memperhatikan detailnya, dan fungsi dari bentuk tersebut jelas adanya, yang maksudnya jika bentuk tercipta dari fungsi maka bentuk itu akan dibuat seperlunya tanpa tambahan-tambahan yang tidak perlu, tetapi tetap sesuai fungsi. Serta menggunakan pada seluruh ruangan dengan beberapa bentuk *binatang* sebagai perwujudan tema diatas.

### **C . ALASAN PEMILIHAN PROYEK**

Yang menjadi pertimbangan untuk dapat menampilkan desain yang berbeda dari yang sebelumnya adalah :

- Fun World-Leisure dapat menghadirkan visi dan misinya sebagai arena bermain bagi keluarga.
- Menciptakan Interior yang dapat memberikan kepuasan dan pelayanan serta kenyamanan yang baik.
- Memecahkan kasus pada desain yang terjadi sebelumnya, seperti:  
Memberikan nuansa yang berbeda dari desain yang sebelumnya.



## D. PERMASALAHAN PERANCANGAN

### 1. Tujuan Perancangan

- Mencari solusi dari permasalahan yang ada, yaitu menerapkan misi Edukatif pada interior arena bermain Fun World-Leisure dengan Transformasi bentuk-bentuk hewan sesuai konsep yaitu Tema Binatang bernuansa Moderen yang diaplikasikan kedalam elemen pembentuk ruang dan perabot pada arena bermain Fun World-Leisure sehingga tercipta interior yang menampilkan identitas Fun World-Leisure.
- Menentukan Zona bermain dan pemilihan material yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung maupun pengelola.

### 2. Sasaran Perancangan

Sasaran dalam perancangan ini adalah Arena bermain sebagai objek, dengan ruang-ruang Area Games, Cafetaria dan area baca, Toys Kids Sale Area dan Penukaran Kupon, Office Area dan Cashier Area.

### 3. Fokus Perancangan

Klien menginginkan interior arena bermain FunWorld-Leisure Jakarta mengacu pada misinya yaitu pendidikan ( edukatif ) dengan konsepnya *Moderen*, yang mencerminkan identitas perusahaan. Maka perancangan interior arena bermain FunWorld-Leisure Jakarta ini berfokus pada keinginan tersebut, dengan mengambil tema perancangan *Binatang* yang diaplikasikan diseluruh ruang dengan fungsi ruang-ruang yang ada.

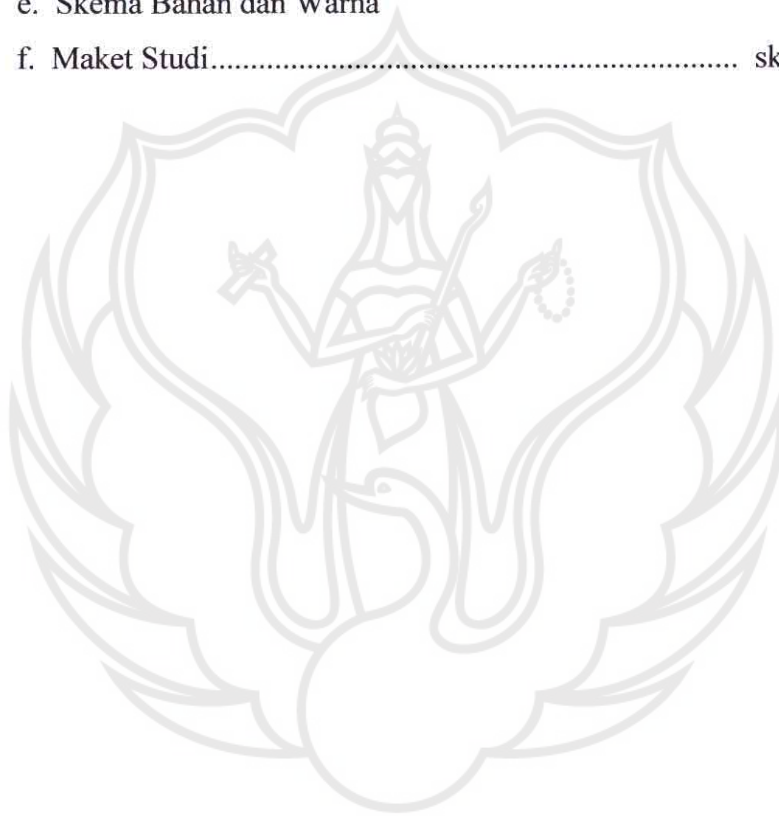
### 4. Cakupan Tugas

a. Konsep Disain

b. Gambar Kerja meliputi:

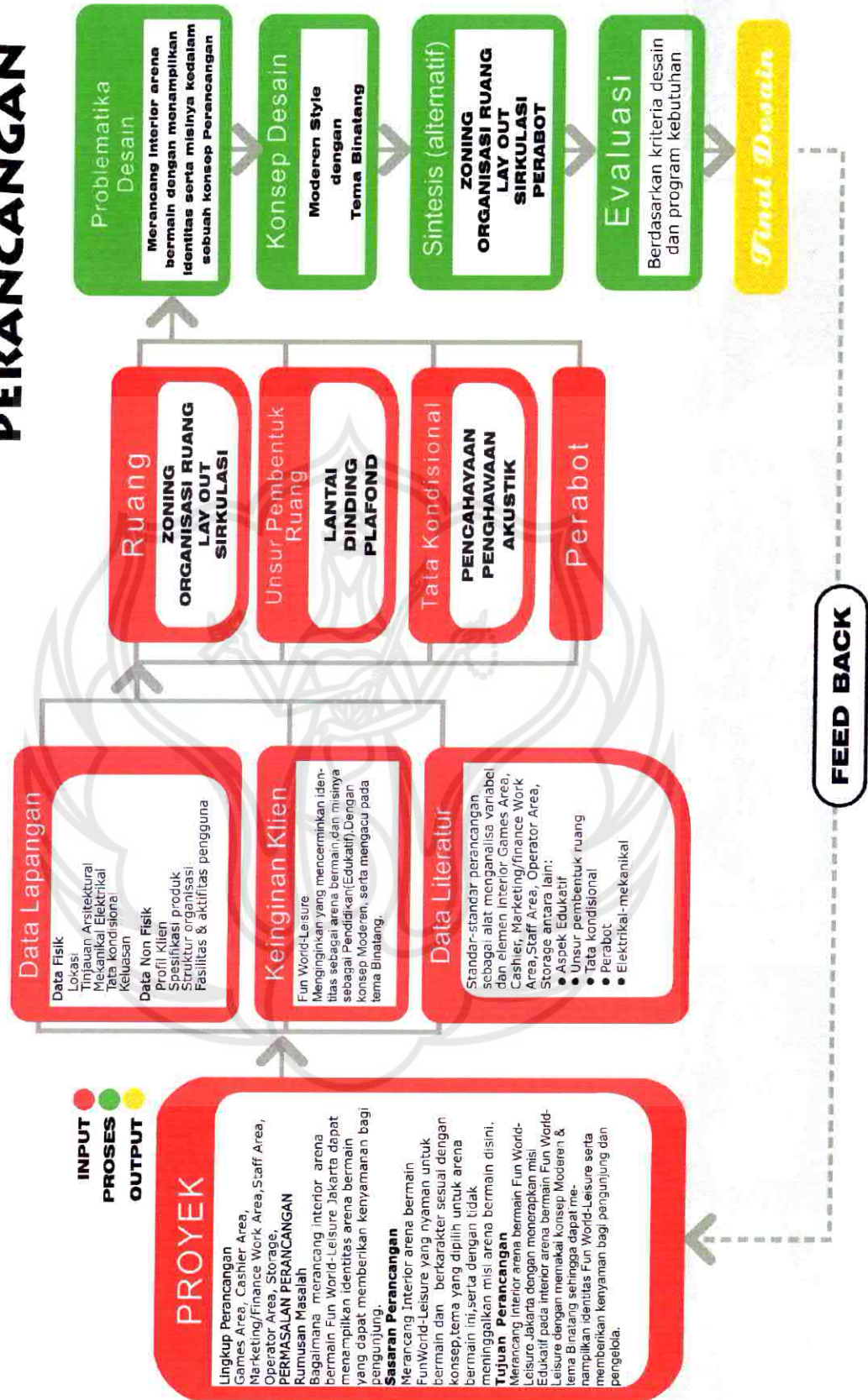
- 1) Lay-Out Furniture dan Ruang..... skala 1 : 50
- 2) Potongan Ruang..... skala 1 : 50
- 3) Rencana Lantai ..... skala 1 : 50

- 4) Rencana Plafond ..... skala 1 : 50
- 5) Mekanikal dan Elektrikal..... skala 1 : 50
- 6) Gambar Detail..... skala 1 : 20
- 7) Gambar Detail Konstruksi ..... skala 1 : 5
- 8) Gambar Detail Perabot ..... skala 1 : 5
- 9) Gambar Detail Konstruksi Perabot..... skala 1 : 5
- c. Perspektif
  - 1) Perspektif Ruang
  - 2) Perspektif Perabot
- d. Rencana Anggaran Biaya
- e. Skema Bahan dan Warna
- f. Maket Studi..... skala 1 : 50



## E. POLA PIKIR PERANCANGAN

# POLA PIKIR PERANCANGAN



Gambar. 1.1: Pola Pikir Perancangan



